Le Témoignage https://outsiderart.blog/catalogue/le-temoignage/

Personnes confrontées à une beauté, un mystère ou une horreur qui les dépasse

Fiche de personnage

Tu : toi qui joues
Je / il : ton personnage

1. Le phénomène auquel nous serons confrontés est-il une beauté, un mystère ou une horreur ? :
2. Quel est ce phénomène ? :
3. Contexte :

4. Mon nom de personnage :
5. Ce que je parais :
6. Ce que je suis au fond de moi :

(7, 8, 9 peuvent être remplis avant de jouer, pendant le jeu ou toujours laissés blancs. Le contenu peut aussi être changé en cours de jeu)

7. Ce que je vais perdre :
8. Ce que je vais sauver :
9. Un événement bouleversant que je vais vivre avec un autre personnage ( ) :

10. **Le jeu commence.** Raconte ce qui arrive à ton personnage ou ce dont il est témoin, comment se manifeste le phénomène. Fais intervenir autant de décors ou de figurants qu'il t'est nécessaire.

Concentre-toi sur ce que ton personnage ressent face au phénomène. Même s'il a un combat ou un objectif à mener, ce qui importe, c'est le phénomène et comment il vit le phénomène.
C'est un jeu sur la contemplation, la peur ou la fascination.

11. Au cours du jeu, pioche un jeton d'émotion de la réserve commune pour ton personnage si :
+ Il ressent une émotion forte.
+ Il est confronté au phénomène.
+ Il vit un événement bouleversant avec un autre personnage.

12. Tu peux donner un jeton d'émotion de la réserve commune à un autre personnage si :
+ Il ressent une émotion forte.
+ Il est confronté au phénomène.
+ Il vit un événement bouleversant avec un autre personnage.
Ce jeton peut être refusé et remis à la réserve commune.

13. Quand on te tend un jeton, tu peux aussi le refuser si tu trouves ça prématuré.

14. Potentiel de jetons d'émotion que tu peux accumuler :
si tu prévois de jouer 1/2 h : O (étape 1) O (étape 2)
si tu prévois de jouer 1 h : O O (étape 1) O O (étape 2)
si tu prévois de jouer 2h : O O O (étape 1) O O O (étape 2)

15. Tu arrives à l'étape 1 quand tu as récolté la moitié de ton potentiel de jetons : tu peux alors raconter (à ton choix) comment ton personnage perd ce qu'il devait perdre ou comment il sauve ce qu'il devait sauver.

16. Tu arrives à l'étape 2 quand tu as récolté tout ton potentiel de jetons : tu peux alors raconter comment ton personnage perd ce qu'il devait perdre (si tu as déjà raconté ce qu'il avait sauvé) ou comment il sauve ce qu'il devait sauver (si tu as déjà raconté ce qu'il a perdu). Raconte ensuite un épilogue pour ton personnage.